ARKADE

Setembro de 2011 - Edição 27



ISSN 2175 - 4071

DEAD ISLAND

- DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- RESISTANCE 3
- AGE OF EMPIRES ONLINE

APOIO



Livrarias Curitiba



Phocus interact

GREENPEACE

DigitalPress





House Games
PRESS START



GAMES

Pixel3
editora digital

Zumbis: os inimigos perfeitos



Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres
Rodrigo Pscheidt
João Carlos Barbosa

Design:
Erick Drefahl
Daniel Ferreira

Marketing:
Suzane Skroch

Colaboradores:
Maurício Piccini
Edimartin Martins
Alexo Mello
Rafael Junqueira

ISSN 2175 - 4071

Posso lembrar inúmeros jogos de zumbi que fizeram sucesso, dos mais variados gêneros, para as mais variadas plataformas e voltados a públicos de diferentes idades. *Left 4 Dead, Plants Vs Zombies, Resident Evil, Zombie Driver* e até o clássico *Zombies Ate My Neighbors* são exemplos de jogos de gêneros diferentes com os mesmos inimigos, os detestáveis zumbis. Mas por que jogos de zumbi fazem tanto sucesso entre nós gamers? Bom, deixando de lado toda parte histórica da origem dos zumbis e sua importância no cinema, nos games, os zumbis são os inimigos perfeitos. Zumbis não são apenas monstros humanóides, eles são ex-humanos, ou seja, você está enfrentando algo que já foi uma pessoa de verdade. Zumbis não podem ser salvos, uma vez infectado, ele é um morto-vivo, por isso a única solução é matá-lo, de novo! Matar humanos em um jogo pode ser visto como uma ação de mau gosto, mas destroçar zumbis é legal (aah, a ironia!). Me lembro do jogo Carmageddon, de 1997, onde o jogador ganhava pontos atropelando pessoas: após a polêmica mundial, as pessoas foram substituídas por zumbis. Além disso zumbis são numerosos, o que garante uma infinidade de inimigos que, ao contrário de fantasmas ou vampiros, podem ser atingidos por armas de verdade. Se você também gosta destas criaturas comedoras de cérebro, não deixe de conferir a nossa análise de *Dead Island*, jogo de capa desta edição. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

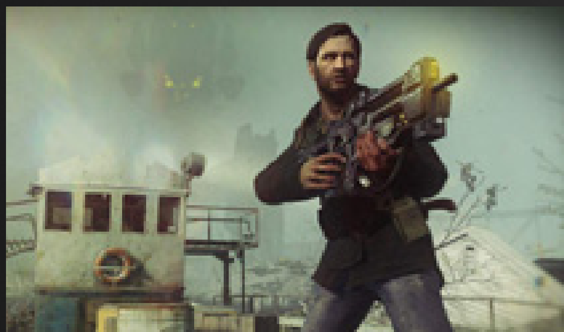
Raphael Cabrera

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br


A House Games tem sempre uma novidade esperando por você. Novos games, novos acessórios, nova loja.
House Games

ÍNDICE











Metal Gear Solid HD

Minha dúvida é: vocês sabem a quantas anda o "Metal Gear Solid HD Collection", anunciado na E3 para PS3 e X360? Vai sair em Novembro mesmo ou vocês nem tem noticia?
Via Formspring

Arkade: A coletânea Metal Gear Solid HD Collection deve sair em Novembro sim, João. O pacote inclui versões remasterizadas de Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3 e Metal Gear Solid: Peace Walker, sendo que este último conta com modo multiplayer.

FPS's multiplaforma

Poderiam me indicar bons games FPS? E parabéns pelo trabalho com o site e a revista!
Via Formspring

Arkade: Como você não nos disse qual é a sua plataforma, vamos sugerir alguns bons games multiplataforma: Crysis 2 e a série Bioshock. Se você tem um PS3 sugerimos Killzone, e no X360, a série Halo. Vale lembrar que em breve serão lançados grandes títulos do gênero, como Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3 e o novo Counter-Strike.



Dragon Ball MMO

Vocês sabem alguma coisa sobre o novo MMORPG de Dragon Ball? Ele vai ser de graça, ou nem vai sair aqui no ocidente? Eu vi ele pela primeira vez em 2009, mas até agora não encontrei nada sobre este jogo!
Via Formspring

Arkade: Se você está se referindo ao MMO Dragon Ball Online, ele já foi lançado na Coréia do Sul, na China e em Taiwan. Como o jogo todo está em chinês, sugerimos que dê uma olhada no site dbmmo.com, que conta com tutoriais sobre como criar um login para o game e patches de tradução para a língua inglesa.

EASTER EGGS

Em Duke Nukem Forever, há uma sala secreta na fase Duke Nukem's Titty City onde um pião pode ser encontrado em cima da mesa, girando sem parar. Se você assitiu o filme "A Origem", sabe que quando um pião não para de girar é porque você está sonhando.



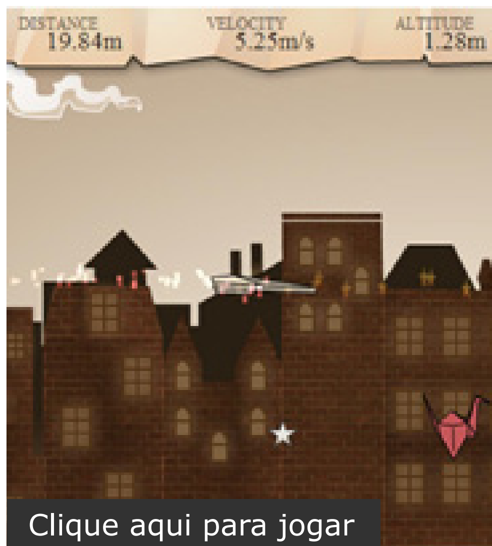


CURIOSIDADES

A franquia Resident Evil só ganhou este nome no ocidente porque o original, Biohazard, já era usado por uma banda de hardcore, o que impediria o registro de sites e patentes com o título.

QUAL É ESTE JOGO?

Resposta da edição anterior: Tomba (PS)



JOGOS EM FLASH -

FLIGHT

Se você busca um jogo para te manter entretido por várias horas, precisa conhecer Flight. A premissa do game é bem simpes: você arremessa um aviãozinho de papel e deve coletar estrelas e pássaros de origami antes que ele caia no chão. Porém, o grande número de upgrades, bônus e conquistas que você consegue enquanto avança conseguem tornar o game bem viciante. Você poderá controlar, criar e adicionar até mesmo uma turbina ao brinquedo!

....

CULTURA -

A CONDESSA SANGRENTA, de Alejandra Pizarnik

Se você gosta de histórias baseadas em fatos reais, vai se arrepiar com A Condessa Sangrenta, obra da Argentina Alejandra Pizarnik. O livro fala sobre os crimes da Condessa húngara Erzséber Bárthory, que viveu no século XVII e foi acusada de ter assassinado mais de 650 moças das maneiras mais cruéis possíveis. Prisões, torturas, incisões com navalhas e as famosas donzelas de ferro, a Condessa se valia dos mais tenebrosos recursos para causar sofrimento à suas vítimas e banhar-se em seu sangue. A narrativa é acompanhada por belas ilustrações de Santiago Caruso, que cria obras que carregam toda a insanidade da Condessa e o sofrimento de suas vítimas. Considerando que a personagem virou lenda, é difícil saber onde acaba a realidade e começa a ficção, o que deixa o legado da Condessa ainda mais horripilante.





MIKE HAGGAR

Quem vê o brucutu descamisado que é Mike Haggar pode não acreditar, mas ele é o prefeito de uma cidade! Este famoso wrestler surgiu no mundo dos games em 1989 e é um dos protagonistas de um dos maiores clássicos do gênero beat 'em up: Final Fight.

Eleito prefeito por sua promessa de livrar Metro City da abominável gangue Mad Gear, Haggar se viu em uma enrascada quando não sucumbiu à corrupção - que já ela estava presente inclusive na polícia da cidade, que fazia vista grossa aos crimes da Mad Gear - e teve sua filha sequestrada.

É claro que um cara deste tamanho não deixaria barato, e junto de seu amigo Guy e de seu genro Cody, Haggar foi para as ruas para cuidar da Mad Gear com suas próprias mãos. Fala sério, é de políticos como Mike Haggar que o Brasil precisava!

Infelizmente, Haggar teve pouco tempo para matar as saudades da filha, pois os games seguintes da série o colocaram contra o que restou da gangue Mad Gear e contra um outro grupo de bandidos, os Skull Cross.

No início da década de 90, Haggar se tornou tão popular que quase entrou para o elenco do clássico Street Fighter II, mas a Capcom decidiu substituí-lo por Zangief, o gigante russo que possui um estilo de luta muito parecido com o de Haggar (e possui até uma skin de Haggar em Super Street Fighter IV).

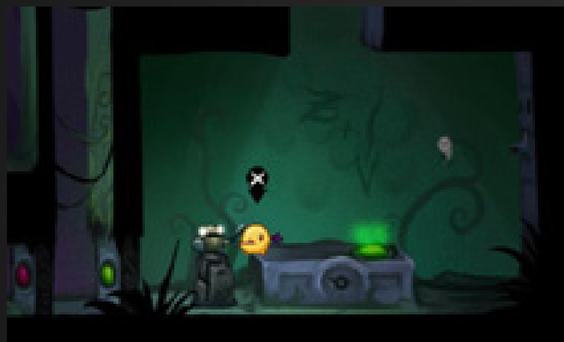
Enquanto não pinta um novo Final Fight para voltarmos à Metro City, é bom vermos que a Capcom mantém as memórias da franquia viva, com homenagens ao game presentes em outros títulos: além de diversos cenários (como a fase bônus do carro em Super Street Fighter IV), Guy, Cody e os vilões Rolento e Sodom já participaram de vários games da série Street Fighter, enquanto o musculoso prefeito Haggar está presente em Marvel Vs. Capcom 3.

TALBOT'S ODYSSEY

Talbot's Odyssey é um game de plataforma 2D exclusivo para PCs produzido pela produtora paulista MiniBoss, que é formada predominantemente por artistas.



Justamente por isso, Talbot's Odyssey se destaca por seu capricho, com uma trilha sonora épica e um visual artístico que ajudaram o game a ficar em primeiro lugar no Concurso e-Games 2010, organizado pelo Senac de São Paulo.



O game acompanha as aventuras de Talbot, uma criaturinha amarela pequena e desajeitada que não apresenta nenhum tipo de ataque, mas possui a capacidade de voar. Talbot é um servo do Lorde do Mal Pakku, que lhe incumbiu de uma nobre missão: coletar diversos ingredientes exóticos para preparar um ensopado que sacie a fome de seu mestre.



Nesta busca por iguarias, Talbot terá de se aventurar por lugares sombrios como o Templo das Armadilhas e a Torre do Desespero. Por assumir o controle de um personagem praticamente inofensivo, o jogador terá de se virar como puder para se esconder e escapar de fantasmas e outras criaturas que aparecerem em seu caminho. Completam o pacote alguns puzzles que testam o raciocínio e a atenção do jogador.

Envie o seu jogo para a ARKADE

PC | Plataforma | 1 jogador | Produtora: MiniBoss | Clique para jogar!



VÍRUS DE COMPUTADOR

É muito difícil encontrarmos alguém que não tenha tido seu computador contaminado por algum tipo de vírus. Seja por desconhecimento, descuido ou simplesmente falta de sorte, todo mundo que usa um computador - especialmente com o sistema operacional Windows - está à mercê destas pragas virtuais, que assumem as mais variadas espécies: existem os praticamente inofensivos, outros que roubam discretamente seus dados pessoais, e até mesmo os mais ferozes, que podem detonar seu computador!

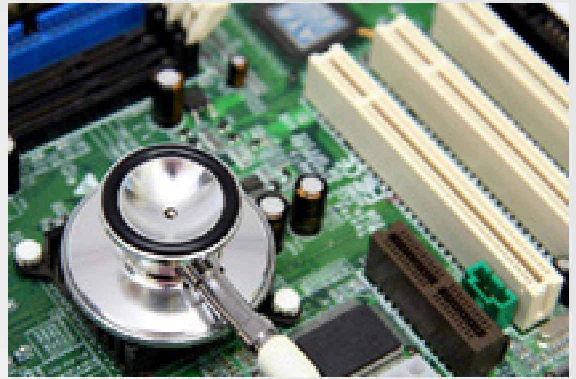
O primeiro vírus de computador conhecido surgiu em 1986 e se chamava Brain. Ele era um vírus de boot, cuja função era interromper a inicialização do disco rígido, e sua propagação acontecia por meio de um disquete infectado. Antes disso, em 1983, foi criado o "pai dos vírus", o primeiro programa com capacidade de fazer cópias de si mesmo. Como não fazia nada além disso, era praticamente inofensivo, mas sua tecnologia foi o pontapé inicial para a criação dos vírus que conhecemos hoje.

Aliás, antes de nos aprofundarmos no tema, é preciso separar os vírus de acordo com seu tipo. Um vírus é apenas um dos tipos de problemas que seu PC pode enfrentar. Atualmente usa-se o termo malware (junção de malicious com software, ou seja um programa malicioso) para generalizar os diversos tipos de programas danosos que existem.

Os malwares podem ser divididos em dois tipos: os tradicionais vírus geralmente vem junto com algum programa e precisam ser executados para funcionar. Já os worms são auto-suficientes, e depois de entrarem em uma máquina, conseguem fazer todo o trabalho sujo sozinhos.

Entre vírus e worms existem variações como os trojans e bots, que permitem que um outro usuário invada remotamente seu PC ou os spywares, que geralmente chegam embutidos em programas gratuitos de procedência questionável e podem analisar desde os seus hábitos de navegação (para mandar spams relacionados, os chamados adwares) até descobrir as suas senhas pessoais. Quando acompanhado de um keylogger o spyware fica ainda mais terrível, pois a função do keylogeer é memorizar qualquer coisa que você digitar, inclusive suas senhas e dados pessoais. Existe uma variação deste último, o screenlogger, que memoriza os lugares da tela onde você clicou (útil para burlar teclados virtuais).





Fechando o time dos malwares mais famosos temos os já velhinhos hijackers - que “sequestram” páginas de internet para modificá-las, ou possibilitam a abertura de dezenas de pop-ups indesejáveis - e os rootkits, que podem exercer funções dos demais malwares descritos acima, mas são mais perigosos por sua capacidade de se camuflar dentro da máquina, se escondendo em arquivos de sistema que tornam difícil sua detecção e eliminação.

E isso é só a linha de frente dos malwares, pois existem diversos outros tipos de programas maliciosos espalhados por aí. Mas antes de entrar em pânico saiba que existem meios muito eficazes de proteger seu computador: além de antivírus e firewalls - que são

importantíssimos, e logo trataremos disso - há uma coisa muito importante chamada bom senso.

Antigamente (bem antigamente, antes da internet) a atividade dos vírus era limitada por mídias físicas (como o Brain e seu disquete), mas com o advento da internet os vírus ganharam uma área de atuação praticamente infinita. Apenas para você ter uma ideia, no ano 2000 existiam cerca de 49 mil vírus conhecidos. Dez anos depois, este número já havia passado dos 950 mil! Por isso, conhecer o terreno em que você está pisando sempre é uma boa ideia.

Com a internet, os vírus não só ganharam mais espaço, como também novas formas de entrar no seu PC. E-mails, downloads, sites suspeitos, diversas são as maneiras de ser contaminado. Mas nós não vamos perder tempo dizendo como navegar na internet aqui, afinal, estaríamos subestimando a sua inteligência, certo?

Isso para não mencionar aquele tipo de estratégia ainda mais manjada como “veja as fotos da festa de ontem”, ou “ parabéns, você é o visitante número 9.999.999”. Ninguém mais cai nessa! Com certeza até sua avó é esperta o suficiente para não abrir este tipo de arquivo, afinal ela nem foi à uma festa ontem!

Logicamente, além de navegar com bom senso, é altamente recomendável ter um bom antivírus instalado no seu PC. Existem dezenas deles - tanto pagos quanto gratuitos - alguns com recursos extras que potencializam o funcionamento da sua máquina. Para quem quer ficar protegido sem gastar dinheiro, fica a dica: no blog da Arka-




David Smith: criador do MELISSA

de já fizemos um “top 5: os melhores programas antivírus gratuitos para gamers”, onde você encontra uma lista de antivírus que foram testados e aprovados pela nossa equipe. Como o seguro morreu de velho, procure baixar este tipo de programa diretamente do site oficial das empresas!

E se você acha que o pior vírus é aquele buga o seu PC e te deixa sem poder jogar online por alguns dias, saiba que existe coisa muito pior. Na sequência listamos alguns dos malwares mais terríveis que já pintaram na internet:

Morris: criado em 1988 pelo programador Robert Morris, este worm tinha um objetivo nobre: medir o tamanho da internet. Porém, uma falha técnica acabou tornando-o uma praga: o Morris se instalava em uma mesma máquina várias vezes, sobrecarregando o sistema e podendo até mesmo inutilizar o PC (lembre que estamos falando de máquinas de mais de 20 anos atrás). Pode ter causado cerca de 100 milhões de dólares de prejuízo.

Melissa: Gamado em uma dançarina de boate, o programador David L. Smith criou em 1999 um vírus em sua homenagem. O Melissa criava um macro do Word que fazia cópias de si mesmo e era enviado para os 50 primeiros contatos da sua lista. O enorme volume de e-mails deixava o tráfego de informações lento, o que obrigou empresas a trabalharem sem um serviço de e-mail, e causou prejuízos de mais de 1 bilhão de dólares.

I Love You: criado nas Filipinas por um autor desconhecido, este vírus se propagou como uma praga em pleno ano 2000. Espalhado por e-mail - afinal, todo mundo ficaria feliz ao receber uma mensagem com o título “eu amo você” - estima-se que o vírus tenha afetado mais de 50 milhões de computadores em apenas um mês, causando mais de 8 bilhões em prejuízos. Depois de executado, o I Love You se espalhava pela máquina, apagando ou sobrescrevendo componentes de sistema, chaves de registro e outros arquivos importantes.


Robert Morris: criador do MORRIS



SQL Slammer/Sapphire: no início de 2003, surgiu um vírus que deu muita dor de cabeça para empresas. O objetivo do SQL Slammer não era atacar computadores pessoais, mas grandes redes. Com isso, empresas de aviação, bancos e operadoras de telefonia foram afetadas, pois o vírus se instalava em um componente da memória buffer, tornando o tráfego mais lento e gerando negação de serviço do sistema. Em apenas 10 minutos, mais de 75 mil computadores foram afetados, o que gerou mais de 1 bilhão de dólares de prejuízo e deixou toda a Coréia do Sul offline por mais de 12 horas.

BugBear: se você acha que trollar é uma atividade que só seres humanos realizam, você não conhece o BugBear! Este vírus apareceu na web em 2003, e até hoje seu criador é desconhecido. Sua função mais básica é simplesmente atrapalhar a sua vida, duplicando todo acento que você digita (assim um "~" sairia sempre "~~"). Porém as edições posteriores do vírus podiam enviar e-mails para seus contatos de um outro remetente, e cada pessoa infectada acabava reenviando o vírus para outras, o que gerou um enorme círculo vicioso e mais de 100 milhões em prejuízos.

Blaster: criado em 2003 por um grupo de hackers chineses, o Blaster tinha a valorosa missão de apontar uma falha de sistema do Windows. Invadindo o computador pela porta de comunicação, o Blaster causava instabilidade no sistema e se encarregava de enviar um simpático feedback automático ao site do Windows update, o que sobrecarregou o tráfego da Microsoft e causou um prejuízo de mais de 2 bilhões de dólares. A mensagem automática dizia "Billy Gates why do you make this possible? Stop making money and fix your software!"



REVIEWS

REVIEW

DEAD ISLAND

Muito mais parecido com Fallout do que com Left 4 Dead, Dead Island diverte por sua imersividade e seu esquema de jogo voltado para a sobrevivência.

X360, PS3 e PC | FPS - | 1 a 4 jogadores | Produtora: Techland | Publisher: Deep Silver



Com um único vídeo de pouco mais de três minutos, a polonesa Techland conseguiu uma façanha que muitos grandes estúdios de cinema não conseguem: criar uma expectativa monstruosa por um título sem divulgar quase nada sobre ele. Todos que viram o belo e dramático trailer da garotinha zumbi atirada pela janela ficaram ligados no jogo, sedentos para jogar um game apresentado de maneira tão épica. Agora Dead Island já está entre nós e embora não mantenha nem de longe o clima dramático e emocional do trailer, é sem dúvida um ótimo game de zumbis para se jogar com os amigos.

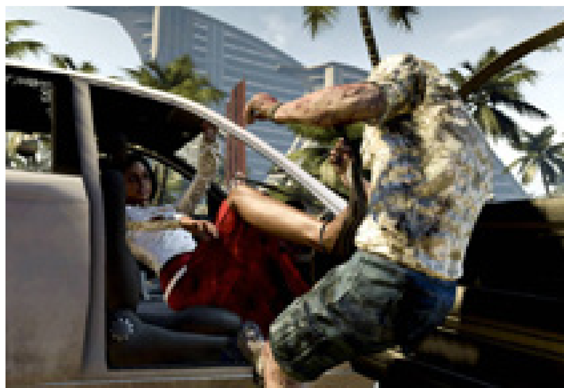
Antes de mais nada, esqueça as comparações com Left 4 Dead. Embora a temática e o modo multiplayer soem familiares, Dead Island é mais RPG e menos FPS. Se tivéssemos que compará-lo com algum outro game, seria com Fallout ou com Borderlands, não com Left 4 Dead. E isso é uma coisa boa, afinal, todos nós sabemos que de FPS genéricos o mercado já está cheio, mas RPGs com cara de FPS não são tantos assim.

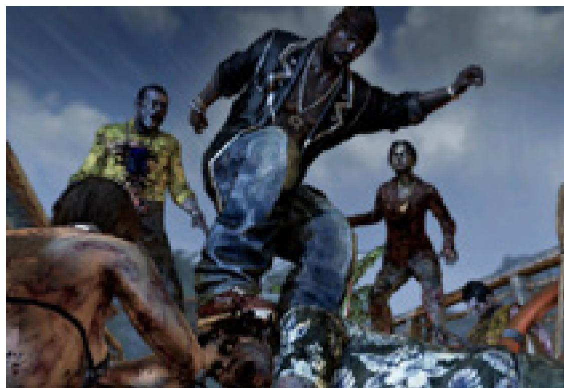
A premissa de Dead Island é bem simples: uma ilha que deveria ser o paraíso se transforma em inferno quando uma epidemia zumbi assola o lugar. No papel de um sobrevivente, você deve fazer o óbvio: sobreviver, enquanto vasculha a ilha para encontrar ferramentas que auxiliem sua jornada e desvendar os mistérios por trás daquela infestação de mortos-vivos.

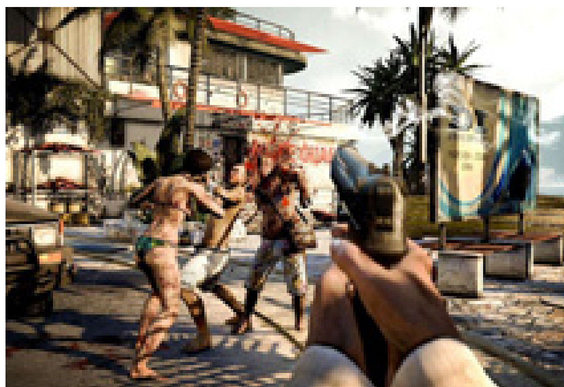
Ao iniciar um novo game, você pode escolher entre quatro personagens, cada um com uma habilidade específica que é quase uma classe: Xian Mei é uma ex-policial especialista com lâminas, já Purna é uma segurança que adora armas de fogo. O rapper Sam B é o mais forte e justamente por isso se vira melhor com bastões e armas de impacto. Por fim temos Logan, um jogador de futebol americano que prefere armas de arremesso.

Como eles andam em grupo, a narrativa não vai mudar muito independente do personagem que você escolher. A mudança mais drástica está mesmo na jogabilidade, afinal além das afinidades com diferentes tipos de armas, cada personagem possui sutis diferenças em atributos como força e velocidade. Com três árvores de habilidades diferentes - divididas em Fury, Combat e Survival - cada personagem conta ainda com uma habilidade especial - chamada Rage - que é única e passível de upgrades.











O clima de tensão no game é constante - afinal, você é um turista em uma ilha infestada de zumbis, não um super soldado - e é difícil você se sentir realmente seguro, pois os inimigos podem surgir de diversos lugares. E quando falamos em inimigos, não nos referimos apenas aos zumbis, pois em diversas ocasiões você terá de enfrentar também humanos, que estão aproveitando a situação para saquear a ilha, e soldados, que estão tentando conter a zumbizada e não parecem ser espertos o bastante para diferenciar um zumbi de um ser humano normal.

Ainda assim os zumbis são a maioria e os combates contra eles serão constantes mas - ao contrário de Left 4 Dead - isto não é a espinha dorsal do game. Dead Island é muito mais uma experiência de sobrevivência e fugir pode ser a melhor opção em diversos momentos. O ambiente nada propício para uma infestação de zumbis deixa tudo mais emocionante, pois você poucas vezes dará a sorte de encontrar uma escopeta calibre 12 dando sopa no chão.



Como já é bem sabido, em Dead Island você precisará se virar na maior parte do tempo com bastões, pás, facas de cozinha, extintores de incêndio e outras armas que são inusitadas, mas condizentes com o local onde o game se passa. Depois de certo ponto você até descola armas de fogo com mais facilidade, mas o grosso do jogo você deve encarar "no muque", tendo de se manter ligado tanto na stamina do seu personagem - que é gasta para correr, mas também para desferir golpes - e no nível de degradação das suas armas, afinal, elas não duram para sempre, e ficar desarmado por muito tempo é praticamente pedir para ter seu cérebro devorado pelos zumbis.

Felizmente, em uma mecânica semelhante à de Dead Rising 2, é possível modificar e customizar armas, o que as torna mais fortes, aumenta sua durabilidade e pode até mesmo causar status negativos nos oponentes. E algumas destas modificações são







ais, que são encontrados pela ilha) e as ferramentas certas.

Falando nisso, dinheiro é uma parte essencial de Dead Island, pois quase tudo o que você faz precisa dele: a customização de armas, a compra de novos equipamentos nas “lojas clandestinas”, até morrer custa dinheiro! Isso faz com que a exploração em busca de loots seja uma parte importante do jogo. Felizmente, lugar para vasculhar é o que não falta, pois além da ilha ser enorme, ela conta com diversos ambientes, desde matas selvagens, passando por belas praias até o luxuoso resort que hospedava os turistas.

Embora os gráficos de todos estes ambientes sejam bonitos, jogando a versão para PC do game encontramos alguns problemas impossíveis de serem ignorados: alguns golpes parecem robóticos e desajeitados, texturas aparecem conforme você se aproxima e/ou demoram para carregar, os braços do seu personagem atravessam portas ao abrí-las e em diversos casos

bem criativas: você pode, por exemplo, passar uma erva venenosa na lâmina de uma katana, o que deixará os zumbis atingidos vomitando as tripas até a morte. Machetes eletrificados, bastões de beisebol com pregos, facas explosivas, coquetéis molotov... as opções são vastas, desde que você tenha algum dinheiro (dólares virtu-







você está olhando para uma arma no chão mas não pode pegá-la por algum bug bizarro que a deixou "colada" no cenário, isso quando ela simplesmente não é "engolida" pelo solo e desaparece sem motivo algum.

O visual dos personagens é bem detalhado, mas nas diversas cutscenes você perceberá que os movimentos e expressões faciais tanto dos protagonistas quanto dos NPCs são bem artificiais. Alguns até tem boas histórias para lhe contar, mas a maioria deles é simplesmente um estereótipo de personalidade unidimensional que só quer lhe passar alguma quest enquanto se mantém na segurança de uma safehouse, o que pode desagradar os mais exigentes por realismo, mas certamente vai agradar quem não tem paciência de passar muito tempo conversando com os NPCs.

Algumas das sidequests que os NPCs lhe passam são absurdas, mas cabe a você a opção de completá-las ou não.



Convenhamos, tudo o que você mais quer no meio de um holocausto zumbi é devolver o sorriso ao rosto de uma garotinha recuperando seu ursinho de pelúcia perdido, não é? A parte boa é que estas sidequests são divertidas e desafiadoras, e enquanto você cumpre um objetivo pode acabar se dando bem ao topar com alguma nova arma ou com uma grana esquecida dentro de uma mala aberta.

Mesmo não tendo o mesmo apelo emocional daquele primeiro trailer, esta eterna necessidade de ajudar os outros sobreviventes cria uma imersão muito forte: mesmo que eles possuam rostos robóticos e falas artificiais,







você vai querer ajudar aqueles pobres coitados simplesmente para amenizar um pouco o sofrimento deles no meio daquele inferno. Este é um grande ponto positivo do game, ele consegue te carregar para aquela realidade de maneira muito bem-sucedida. Aqui na redação da Arkade temos um companheiro que deixou Deus Ex 3 de lado para continuar se aventurando em Dead Island!

Logicamente, jogar com três amigos no modo cooperativo online deixa tudo mais legal, pois se aventurar ao lado de companheiros humanos torna a experiência ainda mais orgânica. E mesmo se algum amigo utilizar o mesmo personagem que você, o sistema de evolução personalizado pode deixar personagens iguais com habilidades bem diferentes. É fácil entrar e sair de partidas online graças ao sistema de balanceamento de níveis que evita que jogadores muito fracos entrem na partida de outros mais evoluídos e vice-versa.

Resumindo, Dead Island é um RPG em primeira pessoa com zumbis. Isso é bom? Depende do que você espera do game. Se quer algo mais voltado para o tiroteio e para a ação, talvez seja melhor continuar com Left 4 Dead. Mas quem busca uma nova forma de se aventurar por um holo-



causto zumbi, tendo de realmente sobreviver sem se dar ao luxo de encontrar metralhadoras em cada caixa, definitivamente vai se divertir muito pelas mais de 20 horas de jogo que a campanha oferece.

Faltou um pouco de capricho da Techland para a finalização do game, mas os bugs não desmerecem os pontos positivos do game. Desafiador, visceral e imersivo, Dead Island é possivelmente a experiência mais realista de um holocausto zumbi que nós, reles mortais (que não somos guerrilheiros, atiradores de elite ou membros do S.T.A.R.S.) poderemos experimentar. Com a vantagem que neste caso a morte não significa o fim, apenas uma perda de dinheiro.

Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★★
Áudio	★★★★☆

+ Imersão
+ Customização de armas
+ Upgrades dos personagens
− Bugs gráficos

Nota final: 83

A ARKADE AGORA TAMBÉM ESTÁ NO IPAD



ACESSE PELA APP STORE BRASIL
OU CLIQUE AQUI

ARKADE

REVIEW

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

Com roteiro caprichado e um sistema de jogo que agrada a todos, o terceiro Deus Ex é um grande game que faz jus ao nome da franquia

X360, PS3 e PC | FPS | 1 jogador | Produtora: Eidos | Publisher: Square Enix

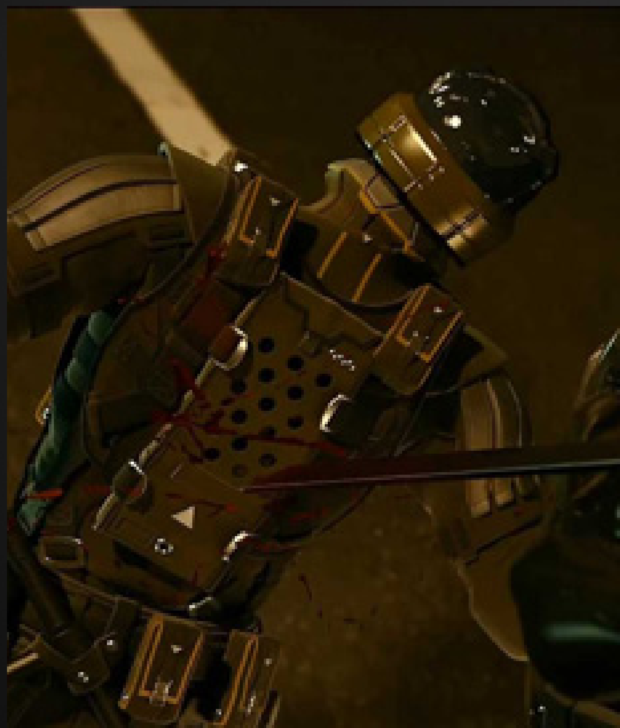


Todo gamer que se preza sabe que é muito perigoso criar muita expectativa em relação a um game. Que o digam os fãs de Duke Nukem, que recentemente quebraram a cara após mais de uma década de espera. Deus Ex é outra franquia que passou muito tempo na geladeira - o segundo game foi lançado em 2003 - e gerou um hype muito grande com seus trailers. Felizmente, ao contrário do supracitado Duke, em Deus Ex: Human Revolution a espera é muito bem recompensada por um game imersivo e empolgante que alia uma boa história a uma jogabilidade extremamente versátil.

A história do game se passa no ano 2027, uma época onde a humanidade está passando por uma revolução biotecnológica: utilizando próteses cibernéticas, a ciência está não apenas salvando vidas, como também criando super-humanos. Pessoas saudáveis estão se submetendo à modificações para ficarem com mais força, mais velocidade, visão de raio-x e muitos outros “superpoderes”.

Neste novo mundo, você assume o papel de Adam Jensen, chefe de segurança da Sarif Industries, empresa de biotecnologia que está dando passos largos neste processo de otimização da raça humana. Logicamente existem os revolucionários extremistas que são contra este tipo de procedimento e realizam um brutal ataque à sede da Sarif, onde nosso protagonista é mortalmente ferido.

Jensen sobrevive, mas paga um alto preço: sua vida agora depende dos diversos enxertos cibernéticos que foram ligados ao seu corpo. Com seu novo corpo, Adam deve investigar quem está por trás do ataque que quase lhe tirou a vida. Esta busca é apenas a ponta do iceberg de uma trama muito bem trabalhada que envolve corrupção, jogos de interesses, espionagem industrial e muitas conspirações.



Como a narrativa do game é muito bem desenvolvida e repleta de reviravoltas, não vamos falar muito dela para evitar spoilers. Mas, se você é um gamer que curte uma boa história, Deus Ex: Human Revolution é item obrigatório em sua coleção. E se

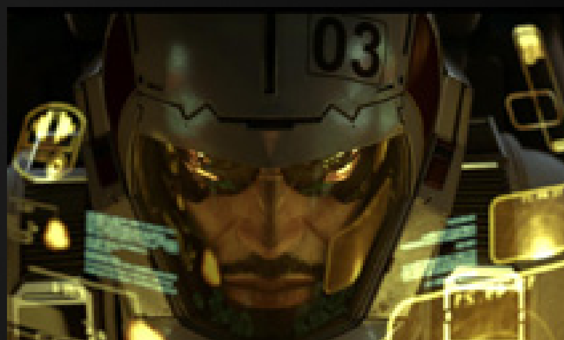
você espera algo mais de um game do que “apenas” um grande enredo, fique tranquilo, pois Deus Ex 3 oferece isso e muito mais.

O mundo deste novo Deus Ex é muito bem construído. Embora algumas cidades as vezes pareçam um tanto pequenas, o nível de imersão que elas proporcionam é grande graças a elementos que criam uma ambientação poderosa: programas de TV, jornais, e-mails, cartazes, estabelecimentos: tudo contribui para colocar o jogador neste futuro que é dominado pela tecnologia e pelos conflitos ideológicos.

Porém, o fato de apresentar uma boa ambientação não faz de Deus Ex 3 um jogo tecnicamente perfeito: embora apresente belos gráficos e uma paleta de cores vibrante - que foge dos padrões de cinza e azul dos games do gênero - o design de alguns personagens é um pouco estranho (com cabeças desproporcionais ao restante do corpo), e muitos cenários internos apresentam um visual bonito, porém genérico. Constatamos quedas de framerate e até mesmo algumas travadas rápidas enquanto o game carrega um novo cenário. O som cumpre bem seu papel com suas explosões poderosas, tiros convincentes e ruídos que chamam a atenção dos inimigos. As músicas combinam com o clima do game bem como as dublagens, embora algumas poucas vozes pareçam inadequadas para certos personagens.

Felizmente, os problemas mencionados acima não conseguem ofuscar







completamente o brilho de Deus Ex 3, que oferece muita diversão com seu sistema de jogo diferenciado, que se adequa ao estilo do jogador e torna o jogo uma experiência singular para cada um. Você é quem decide se Jensen irá se tornar um matador brutal ou um guerreiro silencioso que se esgueira pelas sombras. E o jogo te dá todas as ferramentas para que você personalize-o da maneira que achar melhor: enxergar através das paredes, mais velocidade, maior resistência a tiros, golpes físicos mais poderosos... o leque de habilidades destraváveis é enorme.

Este sistema de customização é muito interessante, pois permite que o jogador desenvolva somente as habilidades que julga essenciais. A bem utilizada mecânica de jogo que mistura momentos em primeira e em terceira pessoa contribuem muito com o sucesso desta jogabilidade maleável.

Mesmo sendo sempre possível entrar pela porta da frente metendo bala em todo mundo, este definitivamente não é o meio mais legal de se passar por este jogo. Ao simples toque de um botão a câmera se afasta e seu personagem busca cobertura em terceira pessoa. Aí você pode acordar o Solid Snake que existe em você e buscar passagens secundárias, espreitar os arredores para passar despercebido e dar cabo dos inimigos de maneira rápida e silenciosa. Estando coberto, pode-se ainda trocar tiros de um jeito que lembra o sistema de cobertura de Gears of War ou Mass Effect.



A liberdade de controle que o game oferece ao jogador é tão grande que você pode até mesmo escolher se simplesmente deixa um adversário inconsciente ou mata-o sem dó. Com um sistema de takedowns acrobáticos no melhor estilo Batman: Arkham Asylum, apertar o botão rapidamente gera uma pancada não letal; mantê-lo apertado faz com que a bela animação do golpe receba umas lâminas e uma generosa esguichada de sangue. Diferente do Homem-Morcego porém, Jensen não deve abusar deste recurso, pois há uma barra específica que é consumida por este tipo de ataque.

Esta versatilidade é o grande trunfo deste Deus Ex 3, pois permite que o





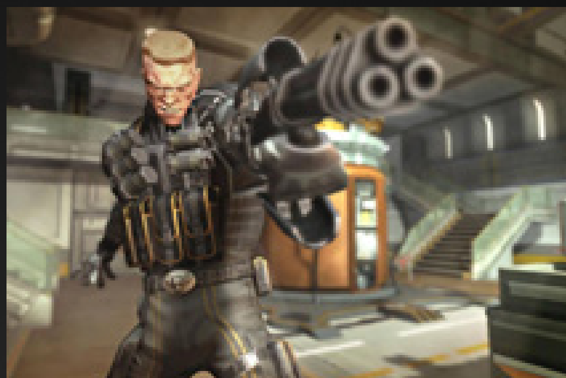


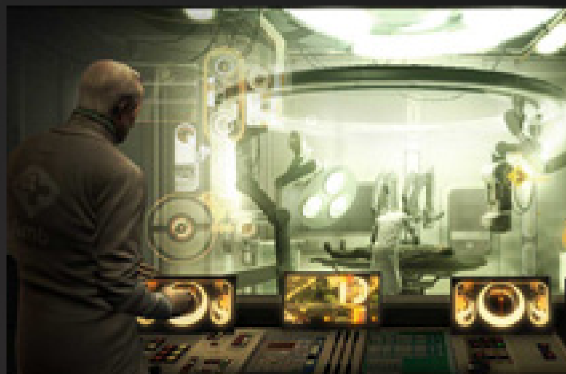




game se adapte ao perfil de diferentes tipos de jogadores, e não o contrário. Independente do perfil do jogador, a inteligência artifical geralmente garante um bom desafio, com soldados que buscam cobertura caso você abra fogo, ou abandonem sua ronda para inspecionar os arredores, caso desconfiem que você está escondido em algum canto.

Para manter o jogador ocupado, Deus Ex 3 ainda possui outra carta na manga: pode-se gastar muitas horas em busca de redes de terminais que podem ser hackeadas em mini-games que garantem um ganho extra de XP e outros benefícios. Com um pouco de raciocínio lógico e paciência, o jogador vai descobrir que estes hacks podem render boas habilidades extras, como a capacidade de controlar robôs e turrets inimigos.





Fecham o pacote os momentos onde você deve conversar com um inimigo em alguma situação de risco - existem até upgrades que permitem que você vislumbre os índices de feromônios do bandido para saber como ele está reagindo às suas palavras. As expressões faciais não são boas o suficiente para deixar este sistema tão profundo quanto em L.A. Noire, mas o fato destas discussões geralmente envolverem a vida de reféns inocentes adiciona uma boa dose de adrenalina nestes momentos.

O tempo de campanha e o fator replay do jogo dependem bastante do estilo de cada jogador: os apressadinhos podem terminar o jogo em 10 ou 15 horas, mas quem resolver vasculhar as cidades em busca de sidequests e redes para hackear poderá facilmente se perder em mais de 30 horas de jogo. E se você chegou ao final atirando em todo mundo, tente jogar novamente em modo stealth: será uma experiência completamente diferente.

Deus Ex: Human Revolution é definitivamente um jogo que merece sua atenção. Aliando uma grande história (que consegue soar atual, se trocarmos os dilemas éticos dos implantes cibernéticos pelos das pesquisas com células-tronco) à uma jogabilidade eficaz e flexível, o game não só honra o nome da cultuada franquia Deus Ex, como também se firma como um dos grandes games da atual geração.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Áudio	★★★★☆

+ **História elaborada**
+ **Ótimo gameplay**
+ **Sistema de upgrades**
− **Loading times**

Nota final: 95

AGE OF EMPIRES ONLINE

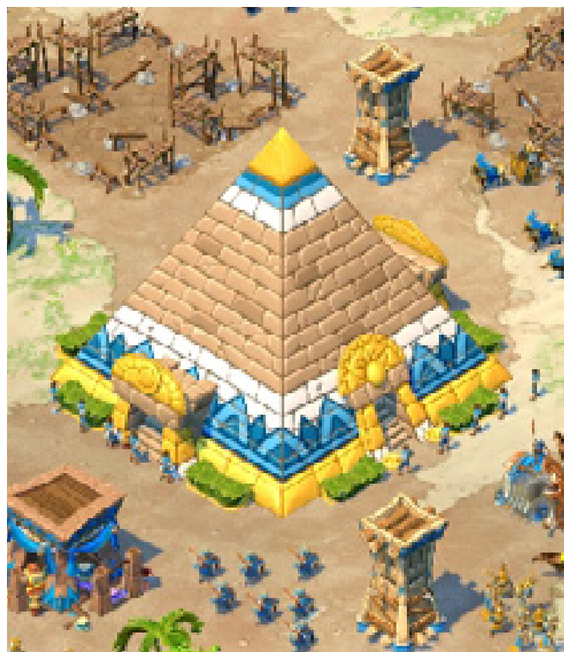
Mesmo sendo um bom representante da série Age of Empires, novo game deixa a desejar com ritmo lento e sistema gratuito limitado.

PC | Estratégia e MMO | Multiplayer | Produtora: Gas Powered | Publisher: Microsoft

Age of Empires é uma franquia que já trouxe muita alegria aos PC gamers que são fãs de uma boa estratégia em tempo real. Após o fechamento do Ensemble Studios - responsável por todos os games anteriores da série - o futuro da franquia ficou incerto. Agora a Microsoft, em parceria com a Gas Powered Games e com a Robot Entertainment (que foi criada por diversos ex-funcionários do Ensemble) reinventa a franquia, com um visual bem diferente e em estilo free-to-play. Será que estas mudanças foram boas para o game?

Para começar a jogar, não há nenhum segredo, basta fazer o download do game no site oficial, instalá-lo, ter uma conta no Windows Live Marketplace e pronto. O game conta com apenas duas civilizações: gregos e egípcios. Cada um destes povos conta com uma árvore de evolução distinta, bem como arquitetura, unidades de infantaria e características exclusivas.





Age of Empires Online ganha pontos já de cara por seu visual cartunesco que, mesmo estando bem diferente do tradicional, mantém a essência da franquia. É fácil de se acostumar com o novo estilo gráfico do jogo. A interface dos menus apresenta poucas diferenças, mas é bem intuitiva e após alguns minutos você já estará familiarizado com tudo. Só o que faz falta é um atalho para visualizar as hotkeys mais rapidamente.

O departamento sonoro também vem carregado de influências, com músicas, barulhos e resmungos bem familiares, mas um ponto negativo que afeta a jogabilidade é a tradicional corneta de batalha, que avisa quando você está sendo atacado: ela simplesmente não existe, e você terá de ficar com um olho grudado no minimapa para ver como andam suas tropas.

Após criar e nomear sua capital, os primeiros passos no universo do game são realizados em uma sequência de pequenas quests que servem como tutoriais, e aos poucos vão apresentando o gameplay. Um tutorial sem dúvida é uma boa para quem nunca jogou um game da série Age of Empires, mas se você é um veterano no ramo, certamente vai se aborrecer um pouco.

As missões do tutorial são extremamente básicas - afinal, servem para apresentar ao grande público as principais mecânicas do game - e não podem ser puladas. Para piorar, algumas delas são bem longas, então não se surpreenda ao perceber que está há mais de cinco horas jogando tutoriais. Um simples botão “skip tutorial” viria bem à calhar neste jogo.

Missões tipo “construa um porto e então crie um barco de transporte para resgatar pessoas em outra ilha” são a

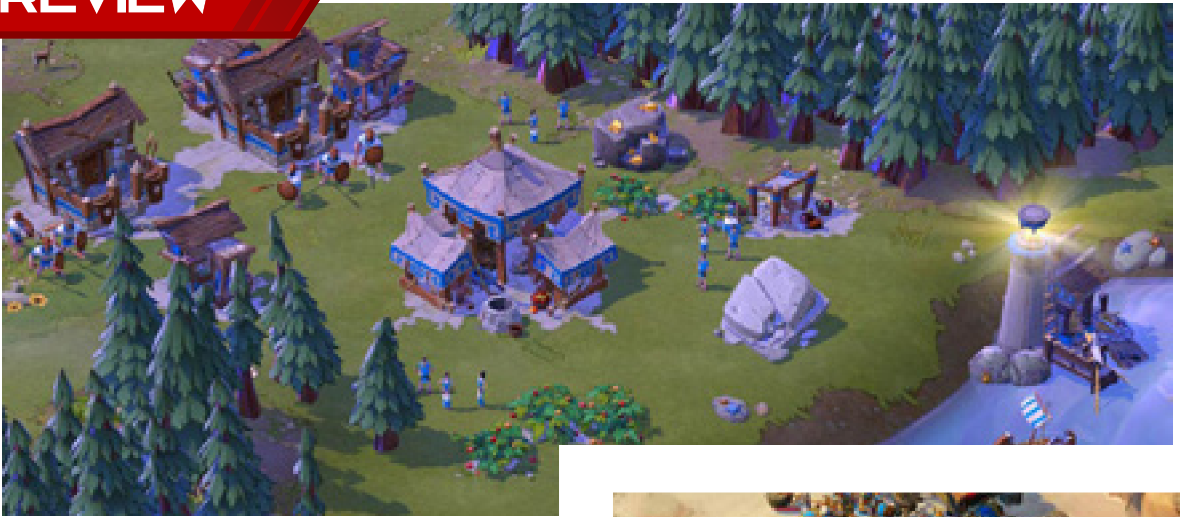






maneira imposta para mascarar o tutorial e fazê-lo parecer divertido. Infelizmente, não funciona, e todo gamer experiente seria mais feliz se pudesse simplesmente construir o tal barco da maneira antiga, sem uma quest temática para incitá-lo a isso. Verdade seja dita, a única vantagem do tutorial é que você sobe alguns levels sem muito esforço, mas com certeza os gamers hardcore abririam mão disso para ir direto ao que interessa.

No geral, não existem grandes novidades no sistema de jogo: você precisa de aldeões para fazer o trabalho pesado (plantio, caça, mineração, corte de árvores, construção), e deve juntar recursos para aumentar sua capital, expandir seus conhecimentos tecnoló-



gicos e - o mais importante - criar um grande exército para chutar o traseiro das nações adversárias.

Cuidar da sua capital é algo que demanda tempo, mas é uma experiência divertida e recompensadora: o modo de jogo online faz um bom uso do sistema de capitais, permitindo que você dê uma espiada na cidade de seus amigos, compre e venda seus loots ou embarque em missões cooperativas. Quem curte games sociais vai adorar esta parte, pois você pode não apenas ampliar sua cidade, como também decorá-la com plantas, templos e monumentos. As construções mais importantes podem até ser decoradas por dentro, o que deve ser um atrativo extra para os gamers casuais.

Tá, e as batalhas? Pois é, elas existem e podem sim ser divertidas, desde que você não se importe com o número limitado de recursos do modo free-to-play e tenha alguns amigos para jogarem com você. Acredite, é muito fácil encontrar trolls que não dão a mínima para a estratégia e preferem atacar aos 15 minutos de jogo com os soldados mais toscos antes mesmo de evoluir sua civilização.



É claro que nem todos são assim, há quem respeite o timing necessário para que ambos possam evoluir, levantar suas defesas e preparar uma guerra bonita como deve ser. Geralmente quem faz isso são os usuários que resolveram desembolsar uma

grana para obter benefícios exclusivos, e evoluem apenas o suficiente para esfregar na sua cara os recursos, tecnologias e unidades que você, jogador free-to-play, não possui.



Aí surge o primeiro problema de um jogo free-to-play com possibilidade de se comprar coisas: balanceamento. Não seria exagero dizer que apenas um ou dois itens básicos podem fazer toda a diferença no PvP. Isso é especialmente frustrante quando você enfrenta alguém que usa a mesma civilização que você (considerando que são apenas dois povos, isso acontece bastante): é deprimente constatar que os lanceiros do adversário são muito mais poderosos do que os seus simplesmente porque os dele possuem um detalhe dourado ou roxo na armadura e os seus não. O problema é que este detalhe dourado ou roxo custa uns 20 dólares.



Outro problema são as limitações do modo free-to-play: como em diversos



outros games da atualidade, Age of Empires Online é gratuito, mas impõe diversas limitações que só quem é premium pode desfrutar. E a lista de restrições é bem grande: jogadores free não podem entrar em partidas PvP rankeadas, não têm acesso à vários tipos de unidades e tecnologias, possuem um limitadíssimo espaço no inventário (o que os obriga a jogar muita coisa fora para ganhar espaço), só podem experimentar uma pequena parte de uma extensa árvore de habilidades, e por aí vai.



Games free-to-play para múltiplos jogadores geralmente passam por diversas revisões e atualizações, e esperamos que isso aconteça logo com Age of Empires Online. O balanceamento, o extenso tutorial obrigatório, a escassez de recursos gratuitos... tudo precisa de uma lapidada para que o jogo se torne satisfatório para o grande público. Cru do jeito que está, Age of Empires Online só é divertido para quem pagar, e se for para jogar algo pago, preferimos tirar o pó do bom e velho Age of Empires II.

Avaliação

Visual
Gameplay
Diversão
Áudio

+ Gráficos
+ Sistema de capitais
− Balanceamento online
− Esquema pay-to-win

Nota final: 72

REVIEW



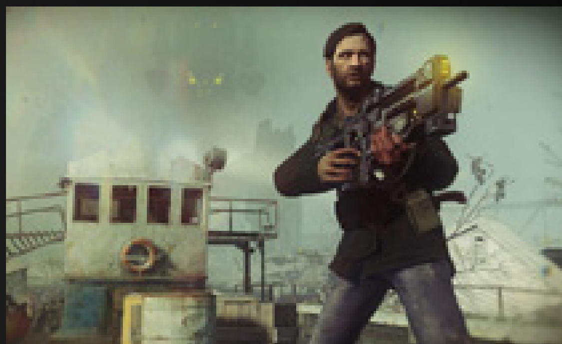
RESISTANCE 3

Ouvindo críticas e melhorando o que já era bom, Insomniac entrega o melhor e mais sombrio game da série

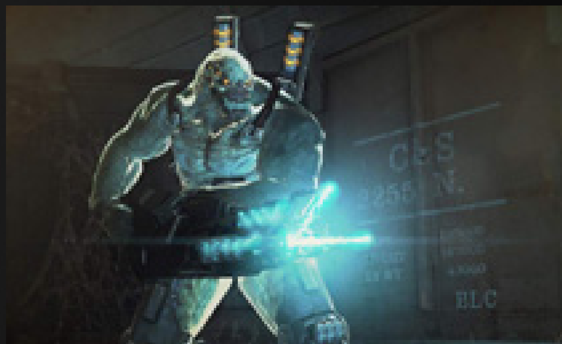
PS3 | FPS | 1 a 16 jogadores | Produtora: Insomniac | Publisher: Sony

Resistance é uma série que sempre se esforçou para inovar no saturado mercado dos FPS. Iniciada em 2006 junto ao lançamento do Playstation 3, a franquia não se prende aos conceitos de patriotismo e heroísmo típicos de um FPS, muito pelo contrário: Resistance mostra o lado depressivo e solitário da guerra, quando a humanidade deposita suas esperanças em alguns poucos guerreiros. Esta atmosfera de desolação, aliada à uma jogabilidade eficiente fazem deste Resistance 3 não só o melhor da série, mas também uma ótima pedida para os fãs de um bom FPS.

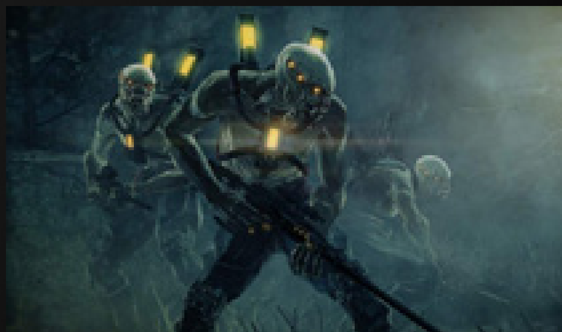




Recomenda-se que você tenha jogado os games anteriores para acompanhar a narrativa, que desta vez se passa 4 anos após os acontecimentos do segundo game e nos coloca no papel de um novo personagem, Joseph Capelli. A invasão alienígena dos Chimera literalmente devastou o planeta, já matou mais de 90% da humanidade, e está se esforçando para dar cabo dos 10% restantes.



Como parte desta última porção de humanos, seu dever é basicamente se manter vivo em cenários destruídos que outrora foram algumas das grandes cidades dos Estados Unidos. Mas um fio de esperança renasce quando um cientista de Nova Iorque diz que encontrou a cura para o Chimeran, a peste virulenta que os aliens trouxeram consigo.



Mesmo com um novo protagonista apático e sem o carisma de Nathan Hale, estrela dos games anteriores,





Resistance 3 consegue entregar uma boa história graças à sua ambientação e à situação de seu personagem: longe de ser um líder, Capelli é um homem de família, que se entrega de corpo e alma à sua missão pelo simples amor que nutre por sua esposa e filho.

Para chegar até seu destino, você terá de se aventurar por diversas cidades norte-americanas, que neste passado alternativo não são nada além de escombros, onde se escondem Chimeras de tipos e tamanhos variados. Para dar cabo deles, você vai se valer de diversas armas - algumas terrestres, outras alienígenas - que possuem características bem distintas, aparência steampunk (afinal estamos em plena década de 50) e poderes variados.

As armas sempre foram um dos pontos fortes da série, e o novo game não é exceção: armas consagradas estão de volta, junto com algumas adições interessantes - como a bizarra Mutator, que ao ser utilizada causa nojentos furúnculos explosivos nos inimigos





- e todas elas contam com um eficiente sistema de upgrades automáticos: quanto mais você as usa, mais upgrades ganha, desde coisas simples como maior estabilidade até novos tipos de munição.

Para deixar tudo ainda melhor, o criticado sistema do segundo game que permitia ao jogador carregar apenas duas armas foi deixado de lado, e podemos novamente carregar diversas armas ao mesmo tempo. Não é algo muito realista, mas é sem dúvida muito mais divertido.

Um arsenal tão variado não seria nada sem uma boa jogabilidade, e felizmente Resistance 3 não decepciona neste quesito, pelo menos não com o controller, que oferece respostas rápidas e precisas. Já com o PS Move a ação fica um pouco comprometida por lags que deixam bem demoradas ações simples como recarregar sua arma. Com o Move ganha-se em precisão de mira, mas perde-se em praticidade e dinamismo, o que não é necessariamente uma troca justa nos tiroteios mais intensos.







Tiroteios estes que devem ser levados de maneira estratégica, pois a munição é bastante escassa, o que, aliado à desolação dos cenários, deixa o game com um leve ar de survival horror. De fato, este é o game mais sombrio da franquia, com inimigos mais agressivos e alguns momentos de violência explícita. Ambientes como esgotos, prisões e túneis de metrô abandonados contribuem com o clima, deixando o jogador nervoso e alerta o tempo todo.

Embora ganhem pontos para criar o clima do jogo, os cenários escuros acabam parecendo um pouco genéricos com o passar do tempo. Considerando que o jogador passa por diversas cidades reais dos EUA - como Oklahoma, Pensilvânia e a própria Nova Iorque - seria interessante se estas cidades tivessem um pouco mais de autenticidade sob os escombros, como acontece em Crysis 2, por exemplo, onde a Nova Iorque em ruínas é facilmente identificável.

A campanha principal dura cerca de 8 horas, pode ser jogada cooperativamente (tanto online quanto offline) e consegue entreter o jogador com momentos bem distintos: exploração, tiroteios, chefes gigantes, fases em embarcações ou trens e até mesmo as famigeradas missões de escolta: Resistance 3 tem um pouco disso tudo, espalhado de maneira uniforme para que o jogador mantenha-se interessado no que vem a seguir.

Mesmo com uma caprichada missão solo, a Insomniac não descuidou





do modo multiplayer, que desta vez suporta 16 jogadores simultâneos em diversos tipos de desafios já bem conhecidos do público. Modos clássicos como Deathmatch e Capture the Flag ganham um sopro de criatividade graças ao criativo sistema de habilidades, que premia o esforço do jogador com variados tipos de vantagens.

Conforme sobe de nível você ganha habilidades interessantes, podendo até gerar uma cópia holográfica de si mesmo para enganar os inimigos. Com o tempo você também adquire novos tipos de armas, que também são passíveis de upgrades, alguns bem trapaceiros (a Auger por exemplo, deixa você ver e atirar através das paredes!). Este sistema de upgrades e habilidades certamente manterá os jogadores interessados por muito tempo, o que é fundamental para transformar um FPS genérico de um grande título do gênero.

Resistance 3 não é necessariamente um título inovador, mas consegue amadurecer o nível da série em praticamente todos os aspectos. Com uma história mais humana, clima mais sombrio, armas mais variadas e um caprichado modo online, o game deve agradar tanto os fãs da franquia quanto quem busca variedade no gênero FPS. Que a Insomniac continue a lapidar este universo desolado que evoluiu à cada jogo.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★½

- \+ **Campanha principal**
- \+ **Variedade de armas**
- \+ **Modo multiplayer**
- − **Lags com o PS Move**

Nota final: 82



EL SHADDAI

ASCENCION OF THE METATRON

Com uma premissa inovadora e visual incrível, El Shaddai desperdiça boa parte de seu potencial com uma mecânica de jogo repetitiva

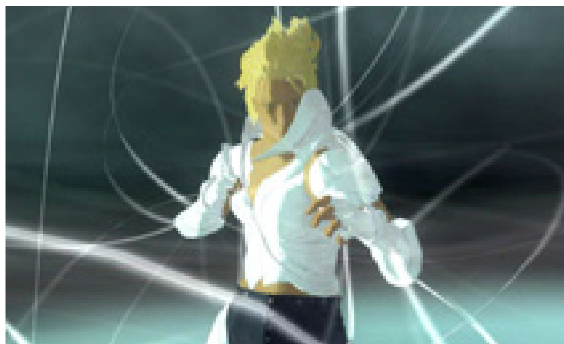
X360, PS3 | Ação | 1 jogador | Produtora: Ignition Tokyo | Publisher: Ignition

O mundo dos games já nos permitiu vivenciar momentos que mesclam mitologia e literatura de variadas maneiras, algumas muito interessantes. Já escalamos o Olimpo com sede de vingança em God of War, recolorimos belas planícies orientais em Okami e descemos às profundezas do inferno em Dante's Inferno. Com El Shaddai, chegou a hora de nos aventurarmos como um guerreiro escolhido por Deus para caçar anjos rebeldes, em um hack n' slash que não é o melhor do gênero, mas sem dúvida é um dos mais bonitos.

Como você deve ter percebido no parágrafo acima, El Shaddai possui um forte apelo religioso. E não é para menos: a trama do jogo se baseia em um dos evangelhos apócrifos (os evangelhos que não estão na Bíblia), mas como em Dante's Inferno, toma diversas liberdades poéticas para transformar a história em uma batalha de proporções épicas.

O personagem principal é Enoch, o primeiro ser humano que recebeu permissão para entrar no céu ainda vivo. Ele recebe de Deus a missão de descer para a Terra em busca de anjos que quebraram as regras divinas e estão não apenas desviando a fé dos mortais, como também se reproduzindo com eles! A união entre um anjo e um humano dá origem há uma espécie chamada Nephilim. Deus abomina os Nephilim, e se você não der um jeito na situação, o todo poderoso vai acabar com toda a vida na Terra.







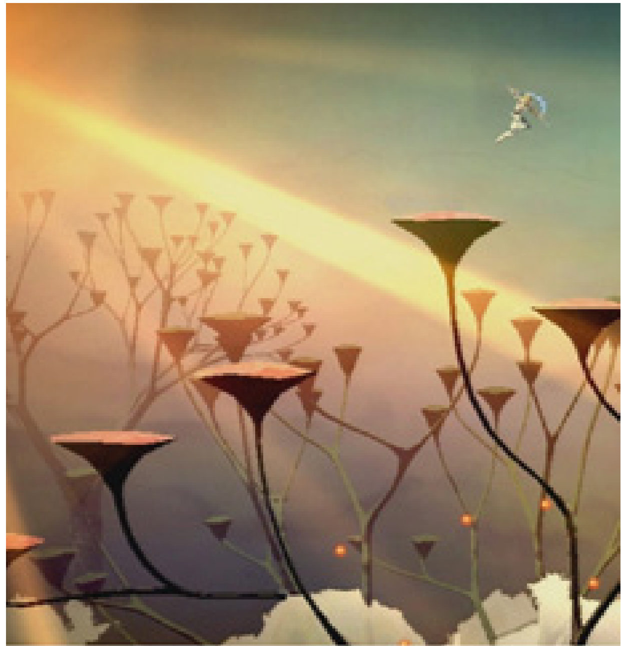






Um detalhe meio controverso é que Deus lhe envia à Terra com um guia que é ninguém menos que Lucifel, o anjo que posteriormente se tornaria Lúcifer. Mas não se deixe enganar por este fato pitoresco, pois apesar de sua fama e seu visual moderninho - ele usa jeans, camisa e conversa com Deus por um celular! - Lucifel será de grande ajuda em sua jornada. Esta dicotomia entre bem e mal está presente em todo o game, mesmo que nem sempre fique tão óbvia.

Achou a ideia do jogo interessante? De fato, a história de El Shaddai é promissora, o problema é que o estilo narrativo adotado pelo game é um tanto confuso. Nem tudo é explicado da maneira como a gente gostaria, e muitas coisas ficam vagas. As vezes a história se desenvolve em uma narrativa que rola durante a ação, e fica difícil prestar a devida atenção ao que está sendo dito. Em outros momentos, Lucifel pausa o game e surge na tela para lhe explicar onde você está ou quem é o novo personagem que você encontrou. E ele faz isso falando diretamente com você, jogador, em trechos que não só quebram a dinâmica como também interferem na imersão que se espera de um game.



Se o game peca em sua narrativa, o mesmo não se pode se dizer de seu visual: El Shaddai possui um estilo que impressiona e derruba (de novo) as barreiras que separam os videogames das obras de arte. Os cenários são coloridíssimos e possuem um tom minimalista que deixa tudo com um ar

etéreo e surreal, com destaque para os momentos de plataforma 2D.

Os cenários possuem efeitos de luz caprichados e detalhes - como o vento, que é representado por nuvenzinhas desenhadas, sopradas por um rosto enigmático que fica no céu - que contribuem bastante com o apelo artístico. Os personagens (inclusive o protagonista) possuem um visual meio





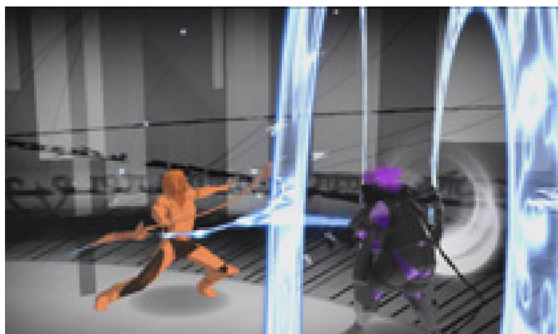
andrógino e embora pareçam estranhos quando vistos de perto, suas animações são muito boas, salvos os poucos momentos em que rolam algumas quedas de framerate.

O departamento sonoro de El Shaddai também faz bonito. O game apresenta belas composições e coros que são sutis na maior parte do tempo, mas tornam-se épicos para valorizar batalhas e momentos marcantes. As dublagens também cumprem seu papel e os efeitos sonoros acompanham o estilo abstrato do conjunto.

A jogabilidade é uma faca de dois gumes: por um lado, El Shaddai se apoia em um estilo hack n' slash que poderia deixar os combates bem dinâmicos. Porém, o jogo apresenta um sistema de armas que tenta ser estratégico, mas acaba ficando repetitivo: para começar só existem 3 armas, e você só pode carregar uma de cada vez, geralmente precisando roubá-las dos inimigos.

A primeira é um tipo de espada dentada luminosa, o Arch. A segunda é um escudo que também serve para ata-





car, o Veil. Por fim temos o Gale, um conjunto de dardos teleguiados. Até aí tudo bem. O problema é que, além da pouca variedade, estas armas utilizam um princípio do tipo "pedra, papel e tesoura": os dardos são fortes contra inimigos com a espada, e a espada deve ser usada contra inimigos com o escudo. Como o principal meio de conseguir armas é roubando-as, não é raro acontecer de você estar portando a arma errada contra um grupo de inimigos, o que pode deixar até a mais simples das batalhas longa e tediosa.

As batalhas também se tornam meio imprevisíveis por uma escolha um tanto questionável de design: talvez para manter o visual clean, El Shaddai não possui nenhum hud na tela. Não há barra de energia, nem contador de pontos, nada. O estado de sua armadura - que se quebra constantemente - é a única pista que você tem de sua integridade física. Curiosamente ao se terminar o game uma vez, você pode optar por colocar os huds na tela, o que facilita muito a sua vida, embora apenas isso não justifique uma segunda partida.

É fácil delirar com o visual rico de El Shaddai mas passado este deslumbramento inicial, fica nítido que seu gameplay é repetitivo e que sua história tinha potencial para ser muito melhor desenvolvida. El Shaddai oferece uma boa experiência de jogo, embora limitada. Com um pouco mais de polimento, o game poderia ser referência no gênero. Do jeito que está, El Shaddai vale mais pelo apelo artístico do que pelo jogo em si.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★½☆
Áudio	★★★★☆

\+ **Visual deslumbrante**

\+ **Trilha sonora**

\+ **História mal aproveitada**

− **Jogabilidade repetitiva**

Nota final: 77

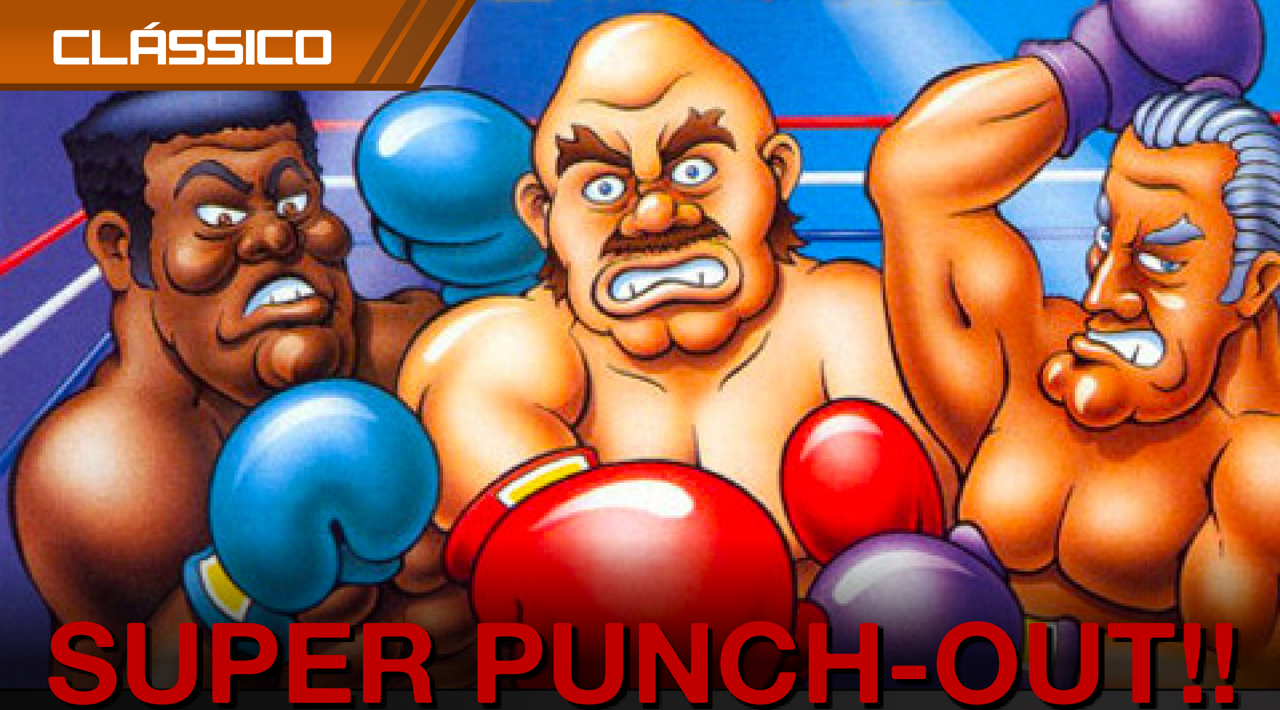


CLÁSSICOS

Super Punch-Out

H.E.R.O

The Legend of Zelda: Ocarina of Time



SUPER PUNCH-OUT!!

A geração 16 bits é muito famosa por seus excelentes games de aventura e plataforma. Mas houve um outro gênero que se desenvolveu muito nas plataformas da quarta geração: os jogos de luta. Dentre diversos títulos de sucesso, o Super Nintendo foi agraciado com Super Punch-Out!!, um clássico que colocava lutadores com cara de desenho animado em divertidas lutas de boxe!

Produzido pela Nintendo e lançado em outubro de 1994, Super Punch-Out!! é o quarto game de uma série que começou nos arcades em 1985. A versão de Super Nintendo colocava o jogador na pele de Little Mac, um jovem lutador que almeja se tornar o campeão da World Video Boxing Association.

Com um estilo diferente da maioria dos jogos de luta da época, Super Punch-Out!! coloca a câmera nas costas do personagem, de modo que o jogador encara o adversário de frente. Little Mac pode executar diferentes tipos de golpes, como jabs, cruzados e ganchos, além de movimentos de esquiva e defesa.

Infelizmente esta preocupação com as regras do boxe era totalmente ignorada por alguns adversários, que podiam dar chutes e até mesmo carregar um cajado para o ringue! Gorduchos, velhotes, príncipes, brucutus mascarados que pareciam saídos das “luchas libres” mexicanas... cada personagem possui um visual específico, e geralmente poucos deles realmente parecem boxeadores.

Super NES | Esporte | 1996 | 1 jogador | Produtora: Nintendo | Publisher: Nintendo



Identificar o padrão de ataque é essencial para vencer em Super Punch-Out.





É impossível não lembrar de figuras como o palhaço gorducho Mad Clown ou o "lenhador" Bear Hugger. O visual cômico dos personagens ganhava força graças às animações do game, que mostravam os lutadores fazendo as mais bizarras caretas sempre que tomavam um golpe.

O sucesso de Super Punch-Out!! permitiu que o game fosse relançado posteriormente para outras plataformas. Em 2005, a Electronic Arts incluiu este clássico como um bônus destravável para a versão GameCube de seu Fight Night Round 2.

Já em 2009, a Nintendo disponibilizou o game original em seu Virtual Console, lançando em seguida uma nova versão do game, intitulada Punch-Out!! Wii, game que traz diversas novidades, mas mantém a melhor parte do game - sua diversão - praticamente intacta.

H.E.R.O

H.E.R.O. é um clássico da geração 8 bits, lançado em 1984 pela Activision para o saudoso Atari 2600. Embora o termo "hero" tenha tudo a ver com a proposta do game, o título é uma sigla, e significa Helicopter Emergency Rescue Operation.

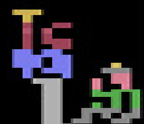
A proposta do game era bastante simples: no comando de Roderick Hero, o jogador se valia de bombas, um capacete que dispara raios laser e um interessante helicopter pack - o avô dos famosos jetpacks do futuro - para resgatar uns pobres mineiros que ficaram presos nos subterrâneos de uma mina.

É claro que chegar até eles não é tarefa fácil pois em seu caminho, nosso intrépido herói encontra os mais variados perigos: aranhas, morcegos, paredes de magma escaldante muitas outras surpresas que tornam cada fase uma experiência imprevisível.

A bateria escassa do helicóptero e o estoque limitado de dinamites também são obstáculos e para chegar inteiro ao final de cada estágio, o jogador deve utilizar ambos com muito cuidado. A jogabilidade é extremamente sensível e demanda uma mão firme para que o helicóptero seja guiado com precisão, pois qualquer movimento brusco significa morte certa.

H.E.R.O. é um dos games mais desafiadores da geração 8 bits, e sua dificuldade, aliada ao seu alto potencial de se tornar viciante, fizeram deste título o clássico que ele é hoje!





Atari 2600 / 5200 | Plataforma | 1984 | 1 jogador | Produtora: Activision | Publisher: Activision



apresenta



Rio de janeiro
OUTUBRO 2011

Se você é musico e nunca pensou em compor uma música para videogames, chegou a sua grande oportunidade

Estão ABERTAS as INSCRIÇÕES do PRIMEIRO FESTIVAL DE COMPOSIÇÃO - músicas e trilhas-sonoras - para JOGOS ELETRÔNICOS (videogames): o GAME MUSIC BRASIL !

Essa é a sua chance de compor uma música para um jogo eletrizante, concorrendo a vários prêmios. Inscreva-se já na categoria MELHOR COMPOSIÇÃO !

Para quem não compõe, não tem problema! Inscreva-se na categoria MELHOR BANDA e participe ! Você estará no maior festival de música para videogames do mundo!

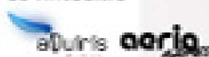
Agora, se seu negócio não é a música, foi pensando em você, DESENVOLVEDOR DE GAMES, que criamos a categoria MELHOR GAME INDIE. Inscreva-se já!

Saiba mais em:
gamemusicbrasil.com.br

PATROCINIO



CO-PATROCINIO



APOIO



PROMOÇÃO





REALIZAÇÃO





THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Nem todo clássico consegue superar a passagem das gerações e manter sua qualidade intacta. Felizmente, a série The Legend of Zelda é um grande exemplo que não só manteve a qualidade da franquia, como melhorou-a em praticamente todos os aspectos. O marco desta revolução foi The Legend of Zelda: Ocarina of Time, lançado em 1998 para o saudoso Nintendo 64.

Tido por muitos como o primeiro game na cronologia da série - algo que nunca foi confirmado oficialmente pela Nintendo - o game joga um jovem Link da simples missão de conseguir sua fada guia (a irritante

Nintendo 64 | Aventura | 1998 | 1 jogador | Produtora: Nintendo | Publisher: Nintendo



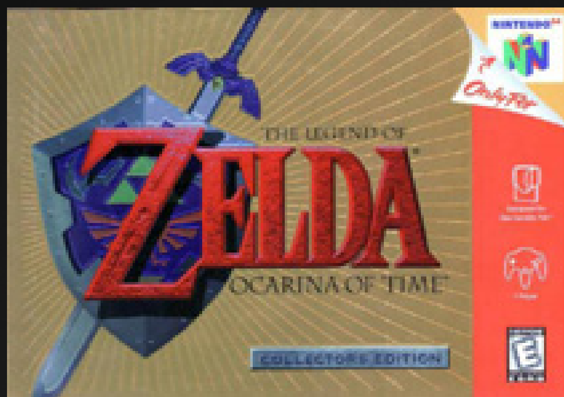


Navi) em algo bem maior: ele deve resgatar a Princesa Zelda das Mãos de Ganondorf, salvar um grupo de sábios, e impedir que o vilão bote as mãos no Triforce, um artefato místico dotado de grandes poderes.

Para encarar este desafio, Link se valerá da Ocarina do Tempo, um instrumento mágico que permite que ele viaje no tempo e realize diversas proezas fantásticas, desde que saiba tocas as músicas corretas. No decorrer do game, várias músicas são ensinadas ao personagem, e tocá-las direito é apenas uma fração do desafio proposto pelo game.

Sim, pois em termos de desafio, este episódio da série será sempre lembrado pelos fãs, graças aos templos repletos de puzzles, dentre os quais o destaque é o famigerado Templo da





Água, que queimou os neurônios de milhões de gamers com seus enigmas pra lá de difíceis.

Entre as boas novidades que fizeram deste game um clássico temos o fato deste ser o primeiro game tridimensional da série, o que agregou diversas novidades à jogabilidade. A Nintendo aproveitou ao máximo o potencial do Nintendo 64 e tornou a Hyrule tridimensional realmente grandiosa.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time forjou novos caminhos para a franquia e seu estilo inovador conquistou diversos prêmios, sendo apontado como o segundo melhor game da Nintendo de todos os tempos pela Nintendo Official Magazine. Recentemente, este clássico recebeu um belo remake para o Nintendo 3DS, que é uma ótima pedida tanto para quem já jogou quanto para quem quer conhecer este fantástico game.



Grupo XBlade

apresenta

Grupo Multiplayers



THE LEGEND OF

ZELDA

25 ANOS DE GAMEMUSIC

18 de setembro de 2011 - 15:30h

MEMORIAL DE CURITIBA - TEATRO LONDRINA

Rua Claudino dos Santos, nº 79, largo da ordem

Cortador de pizza Star Trek



Está pensando em chamar os amigos para comer uma pizza na sua casa? Não deixe seu geek style de lado neste momento de confraternização: com o cortador de pizza Enterprise sua refeição se tornará uma verdadeira Jornada nas Estrelas!

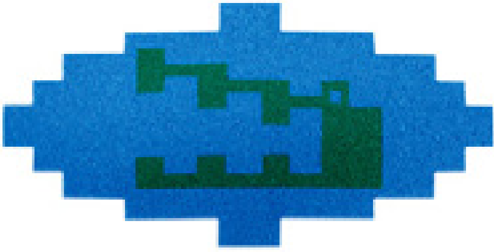
Preço: US$ 29,99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Boneco zumbi

Para quem acha bichos de pelúcia fofinhos, mas tem vergonha de tê-los no quarto, este simpático zumbizinho de pelúcia é uma ótima pedida. Como zumbis combinam com quase tudo no mundo, com certeza este zumbi vai combinar com o seu quarto sem macular a sua imagem de machão.

Preço: US$ 19,99
Onde encontrar: thinkgeek.com



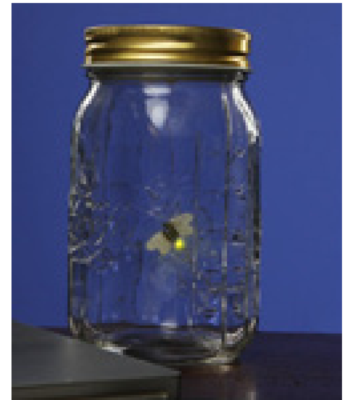


Capacho Pitfall

Que tal receber as visitas em sua casa com este nostálgico tapete de crocodilo no melhor estilo Pitfall 8-bits? Ideal para gamers old school, pessoas que curtem um estilo retrô, ou simplesmente gamers de bom gosto. Um acessório tão legal que daria até pena de limpar os pés nele, não acha?

Preço: US$ 69,90
Onde encontrar: meninos.us

Vagalume eletrônico em jarro



Você já deve ter visto em filmes alguém prendendo vagalumes em um vidro, não é? Para fazer isso na vida real - e manter os pobres vagalumes livres - você pode apelar para este belo vagalume eletrônico que acende e voa de verdade (movido à pilha, claro). Se ilumina bem a gente não sabe, mas que é bonito e ecologicamente correto, não podemos negar.

Preço: US$ 19,99
Onde encontrar: thinkgeek.com



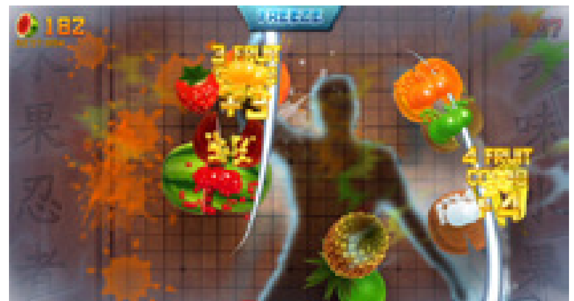
Cabide Like Facebook

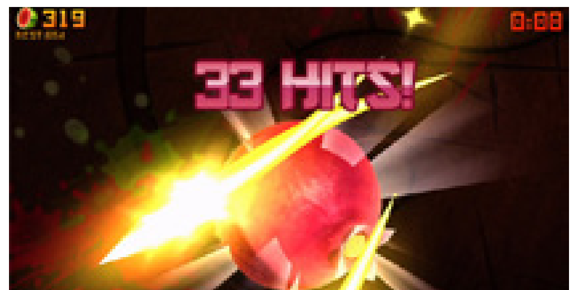
Para quem está o tempo todo conectado nas redes sociais, este cabide estilo Facebook vai "curtir" todas as roupas, toalhas e acessórios que você pendurar nele. Também pode ser um bom presente para aquele seu amigo que fica o dia todo na rede social e esquece de se sociabilizar fora da web.

Preço: US$ 29,90
Onde encontrar: meninos.us

Fruit Ninja Kinect
Live - 10 dólares

Não seria exagero dizer que Fruit Ninja Kinect é a versão definitiva deste game que já é um sucesso em plataformas móveis. As telas touchscreen são deixadas de lado, e com o Kinect o jogador precisa utilizar os dois braços para fatiar laranjas, bananas, melancias, e muitas outras frutas, sempre tomando cuidado para não acertar as bombas que surgem nos piores momentos. Com quatro modos de jogo distintos - arcade, classic, zen e challenge - o jogo apresenta conteúdo destravável e conquistas. Fruit Ninja Kinect é diversão garantida para jogar com os amigos, e é sem dúvida uma das melhores opções custo benefício para quem possui um Kinect.



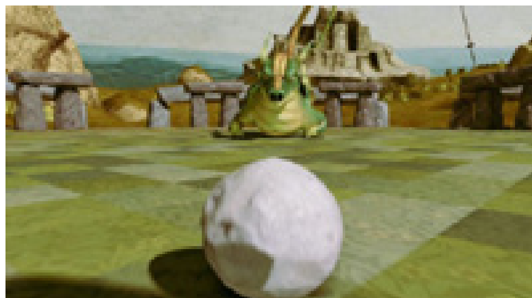


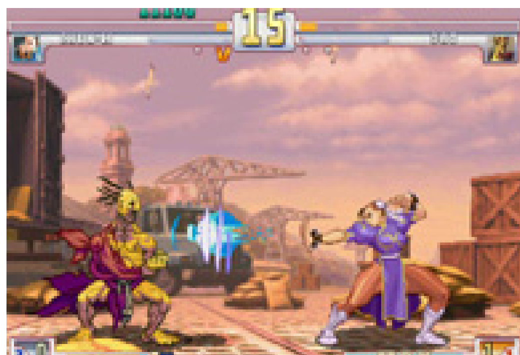
Rock of Ages

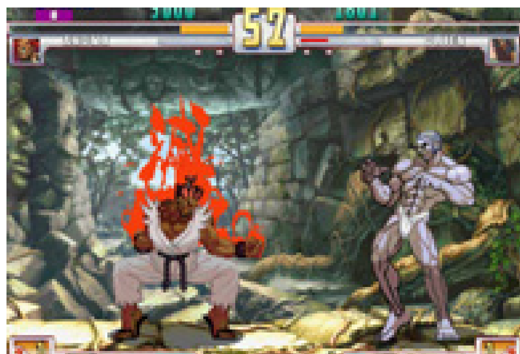
PSN, Live, Steam - 10 dólares

Lembra do bizarro game da pedra gigante que nós te mostramos no blog da Arkade? Pois é, ele já está disponível para download, e é sem dúvida uma boa pedida para quem gosta de jogos que fogem do lugar comum. Com uma mecânica que lembra a estranha série Katamari, no game você controla uma enorme pedra redonda e seu objetivo é basicamente passar por cima de tudo o que estiver no seu caminho, enquanto avança por cenários que ilustram a evolução da raça humana. Época medieval, renascença, tempos modernos... passe por cima de tudo neste game divertido e sem noção.









Street Fighter III 3rd Strike : Online Edition

PSN, Live - 15 dólares

Embora não seja tão famoso quanto seu antecessor Street Fighter II, ou seu sucessor, Street Fighter IV, o terceiro game da série oficial do game de luta mais popular do mundo possui uma jogabilidade sofisticada e apresentou diversos personagens que hoje são famosos como Dudley, Ibuki, e os irmãos Yun e Yang. Embora este relançamento não tenha recebido o upgrade visual visto em Super Street Fighter 2 HD Remix, ele recebeu um upgrade para suportar telas widescreen, e possui opções para partidas online, com direito a leaderboards e troféus, além de um sistema de pontos que podem destravar roupas, artworks e músicas.

FREE-TO-PLAY VS. PAY-TO-WIN



De uns tempos para cá, a internet foi bombardeada por dezenas de MMOs, RTSs e RPGs que se amparam no sistema free-to-play para angariar jogadores. Como o próprio nome sugere, estes jogos são gratuitos, e o jogador - em teoria - não precisa gastar nenhum tostão para jogá-los.

O problema é que este free-to-play que virou moda é uma baita propaganda enganosa. É como se as empresas dissessem "olha, sem pagar nada você só pode ir até aqui, mas se me pagar X dólares, poderá ter acesso a isso, aquilo e mais isso".

E não estamos falando de coisas banais como novos modelos de chapéus! Diversos games só permitem que o jogador evolua até certo ponto sem pagar, deixando grande parte dos upgrades e habilidades restritas, só destravando-as quando o jogador resolve tirar o escorpião do bolso.

Aí entra o famigerado pay-to-win (pague para ganhar): em um jogo planejado para ser jogado online, oferecer mais "ferramentas" para quem paga é praticamente conceder a vitória a quem está disposto a gastar mais dinheiro. Isso para não dizer que os jogadores que não querem gastar acabam ficando com aquela sensação de estar jogando algo incompleto.

Será que ao invés de investir neste tipo de distribuição, não seria melhor as empresas simplesmente lançarem o game por um valor mais em conta, que chamasse a atenção dos jogadores free-to-play? Talvez os lucros delas fossem até maiores, afinal de contas, o que é melhor para quem joga: pagar por um jogo inteiro ou jogar de graça um game incompleto? Eu fico com a primeira opcão, e você?

Rodrigo Pscheidt

Game Over

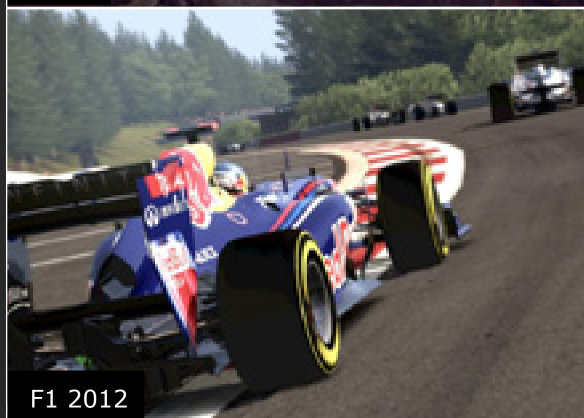
Continue?

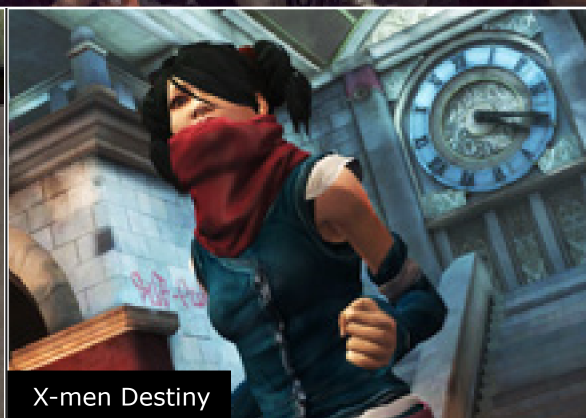
Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO


Gears of War 3


Rage


F1 2012


X-men Destiny

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House Games
PRESS START

portal XBOX

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMES GERAL

VERSUS

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

OPS!FORUM
.COM.BR

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Blog
#Programadoresdejogos

Pixel
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura